

ABSTRAK

Firdhani Resha (J1C016050)

Kuchiguse dalam *game* konsol *Nintendo Switch*

Kajian semantis onomatope dalam *Atsumare: Doubutsu no Mori*

Universitas Jenderal Soedirman

Fakultas Ilmu Budaya

S1 Sastra Jepang

2021

Pembimbing Utama : Dian Bayu F., S.Pd., M.Pd.
Pembimbing Pendamping : Eko Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
Penguji : Hartati, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengklasifikasikan onomatope bahasa Jepang, yang muncul dalam bentuk *kuchiguse* dari karakter-karakter binatang dalam *game* konsol *Atsumare: Doubutsu no Mori*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik simak dan catat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa onomatope *kuchiguse* yang paling banyak muncul yaitu onomatope *kuchiguse* berdasarkan karakter, diikuti dengan *giyougo*, *gijougo*, *giseigo*, *giongo*, dan *gitaigo*. *Kuchiguse* yang dituturkan bisa berasal dari onomatope dan onomatope yang diucapkan oleh karakter-karakter binatang tidak memiliki kaitan makna dengan kalimat yang dituturkan sebelumnya. Penggunaan onomatope pada *kuchiguse* sebagai kosa kata dalam *Atsumare: Doubutsu no Mori* merupakan variasi lain dari idiolek.

Kata kunci: *kuchiguse*, onomatope, *Doubutsu no Mori*

ABSTRACT

Firdhani Resha (J1C016050)

Kuchiguse in the Nintendo Switch console game

Study of onomatopoeic semantics in *Atsumare: Doubutsu no Mori*

Jenderal Soedirman University

Faculty of Humanity

Japanese Literature

2021

Advisor 1	: Dian Bayu F., S.Pd., M.Pd.
Advisor 2	: Eko Kurniawan, S.Pd., M.Pd.
Examiner	: Hartati, S.S., M.Hum.

This research aims to describe and classify Japanese onomatopoeia, which appear in the form of *kuchiguse* from animal characters in the *Atsumare: Doubutsu no Mori* console game. The method used is a qualitative descriptive research method with data collection techniques is the observation note technique. Based on the results of the research, it can be concluded that the onomatopoeic *kuchiguse* that appears the most is based on characters onomatopoeic *kuchiguse*, followed by *giyougo*, *gijougo*, *giseigo*, *giongo*, and *gitaigo*. The spoken *kuchiguse* can be derived from onomatopoeia and the spoken onomatopoeia by the animal characters has no meaning to the sentence previously spoken. The use of onomatopoeia of *kuchiguse* as vocabulary in *Atsumare: Doubutsu no Mori* is another variation of idiolect.

Keywords: *kuchiguse*, onomatopoeia, *Doubutsu no Mori*

要旨

フィルダニ レシャ (J1C016050)

NINTENDO SWITCH コンソールゲームのくちぐせ

あつまれ：どうぶつの森におけるオノマトペの意味論の研究

ジェンデラルスディルマン大学

日本語学科

2020

主指導教員 : Dian Bayu F., S.Pd., M.Pd.

福指導教員 : Eko Kurniawan, S.Pd., M.Pd.

審査教員 : Hartati, S.S., M.Hum

本研究は、あつまれ：どうぶつの森のコンソールゲームでくちぐせ形式の動物キャラクターの形で現れる日本のオノマトペを記述して分類することを目的としている。使用される方法はデータ収集方法を使用した記述定性的調査手法であり、観察ノート手法である。調査結果から最も多く出現するオノマトペくちぐせはキャラクターによるオノマトペくちぐせ、擬容語、擬情語、擬声語、擬音語、擬態語、段落がそれに続くと結論 付けることができる。話されたくちぐせはオノマトペから由来することができ、動物のキャラクターによって話されたオノマトペは以前に話された分には意味がない。あつまれ：どうぶつの森の語彙してのくちぐせの オノマトペの使用は個人言語の別の種類である。

キーワード : くちぐせ、オノマトペ、どうぶつの森